

Best Available Copy

PCT/JP 2004/017793

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

03.12.2004

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 3 年 1 2 月 1 日
Date of Application:

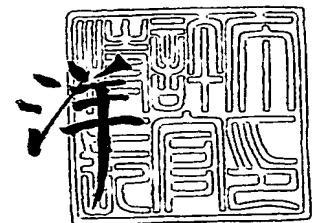
出 願 番 号 特 願 2 0 0 3 - 4 0 2 3 2 9
Application Number:
[ST. 10/C] : [J P 2 0 0 3 - 4 0 2 3 2 9]

出 願 人 コ ナ ミ 株 式 会 社
Applicant(s):

2 0 0 5 年 1 月 2 0 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小 川



出証番号 出証特 2 0 0 4 - 3 1 2 3 0 0 3

【書類名】 特許願
【整理番号】 P2151
【提出日】 平成15年12月 1日
【あて先】 特許庁長官殿
【国際特許分類】 A63F 5/04
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内
 【氏名】 楠田 和弘
【特許出願人】
 【識別番号】 000105637
 【氏名又は名称】 コナミ株式会社
【代理人】
 【識別番号】 100114258
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 福地 武雄
【代理人】
 【識別番号】 100125391
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 白川 洋一
【手数料の表示】
 【予納台帳番号】 150914
 【納付金額】 21,000円
【提出物件の目録】
 【物件名】 特許請求の範囲 1
 【物件名】 明細書 1
 【物件名】 図面 1
 【物件名】 要約書 1
 【包括委任状番号】 0301697

【書類名】特許請求の範囲**【請求項 1】**

表示装置（70）とプレイヤー操作手段（71）を有し、所定開始値の体力値を与えられたキャラクタ同士を表示装置（70）に表示させ、プレイヤーの操作に基づいて、順に他のキャラクタへ攻撃を与えることにより、攻撃を与えられたキャラクタの体力値（72）を前記攻撃の攻撃種および攻撃値に基づいて変化させ、他のキャラクタの体力値を所定終了値以下にすることを競う、コンピュータを用いた対戦ゲーム装置において、

前記攻撃の攻撃種および攻撃値を選択する攻撃選択手段（73）と、

前記攻撃選択手段（73）の選択した攻撃に基づいて攻撃を与えられたキャラクタの体力値の変化を演算する体力値演算手段（74）と、

前記演算された体力値を前記表示装置（70）の体力値表示エリア（70a）に表示する体力値表示制御手段（75）と、

ゲームの勝敗を判定する勝敗判定手段（76）と、

前記キャラクタの画像を前記表示装置（70）のキャラクタ画像表示エリア（70b）に表示するキャラクタ画像表示制御手段（77）と、

前記表示装置（70）の攻撃選択画像表示エリア（70c）に前記攻撃選択手段（73）の選択した攻撃に対応する攻撃選択要素画像を表示する攻撃選択画像表示制御手段（78）と、を有し、

前記攻撃選択画像表示制御手段（78）は、

少なくとも攻撃種が識別可能な攻撃選択要素画像をその配列とともに複数組記憶する記憶手段（78a）と、

該記憶手段に記憶された複数組の攻撃選択要素画像のうちの所定組を用いて攻撃選択画像表示エリアに所定数の仮想リールを変動表示させ、かつ前記攻撃選択手段の選択に基づいて仮想リールを停止表示させる攻撃選択表示制御手段（78b）と、を有し、

前記体力値演算手段（74）は、キャラクタ特性（79）および体力値（72）をキャラクタに対応付けて記憶するキャラクタデータ記憶手段（80）を有し、前記攻撃を与えられたキャラクタの体力値を、前記キャラクタ特性（79）および攻撃種に対応する演算式および前記攻撃値を用いて演算加工して記憶し、

前記勝敗判定手段（76）は、前記体力値（72）が所定終了値以下かどうかを判断し、所定終了値以下の場合に対応するキャラクタを負けと判定し、

前記キャラクタ画像表示制御手段（77）は、キャラクタ特性ごとにキャラクタの画像を記憶するキャラクタ画像記憶手段（77a）を有し、前記勝敗判定手段（76）が負けと判定したキャラクタについて、キャラクタ画像表示エリア（70b）に表示しているキャラクタの画像を変化させることを特徴とする対戦ゲーム装置。

【請求項 2】

前記キャラクタ画像表示制御手段（77）は、攻撃を与える側のキャラクタについて、攻撃を与える際に、攻撃種に応じてキャラクタの画像を変化させることを特徴とする請求項 1 記載の対戦ゲーム装置。

【請求項 3】

前記キャラクタ画像表示制御手段（77）は、攻撃を与える側のキャラクタについて、攻撃を与える際に、キャラクタの特性に応じてキャラクタの画像を変化させることを特徴とする請求項 1 記載の対戦ゲーム装置。

【請求項 4】

前記キャラクタ画像表示制御手段（77）は、攻撃を受ける側のキャラクタについて、体力値が減少する際にキャラクタの画像を変化させることを特徴とする請求項 1 記載の対戦ゲーム装置。

【請求項 5】

前記攻撃選択要素画像は、攻撃種ごとにプレイヤーに認識可能な共通画像要素を含み、また攻撃値ごとにプレイヤーに認識可能な数値画像要素を含み、前記攻撃選択画像表示制御手段（78）は、前記攻撃選択手段（73）が選択した攻撃種、攻撃値に応じて対応す

る共通画像要素、数値画像要素を含む攻撃選択要素画像を前記攻撃選択画像表示エリア（70c）に所定の配列で停止表示することを特徴とする請求項1に記載の対戦ゲーム装置。

【書類名】明細書

【発明の名称】対戦ゲーム装置

【技術分野】

【0001】

本発明は、シンボルを表示する領域にシンボルの変動表示、または停止表示を行なう対戦ゲームを行なう対戦ゲーム装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、対戦ゲームの要素を取り入れたスロットゲーム機が知られている。例えば、特開平 8-196746 号公報に開示されているスロットゲーム機は、複数桁の数字を第 1 および第 2 の数字表示部に表示し、これらの数字をランダムに変化させた後、第 1 および第 2 の確定手段でこれらの数字を確定し、その確定した各桁の数字を第 1 および第 2 の加算手段で加算する。そして、第 1 の数字表示部の数字の加算値と第 2 の数字表示部のそれとを比較し、大小比較手段において大小を判定する。この判定により大と判定した側のポイントマークをポイントマーク表示部で表示し、更に、第 1 の判定手段において、ポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定する。一方、第 2 の判定手段において、両表示部の確定数字が特定の組み合わせである場合は、ポイントマークにかかわらず直ちに勝者と判定する。

【0003】

また、特開平 5-7666 号公報に開示されているトランプカード式ゲーム盤は、スタートボタンおよびストップボタン、並びにディーラ表示面およびプレイヤー表示面を備えている。スタートボタンが操作されると、それぞれにトランプカードをランダムに換えてディーラ表示面およびプレイヤー表示面に表示する。また、ストップボタンが操作されると、それぞれに 1 枚を停止させてディーラ表示面およびプレイヤー表示面に表示する。そして、1 ゲームごとに所定の数ポイントずつ賭点として引かれるとともに勝てば配当のポイントが加算される。プレイヤーの持点表示面にはディーラとプレイヤーのトランプカードの数値の差が勝ち点または負け点として加減されながら表示される。

【特許文献 1】特開平 8-196746 号公報

【特許文献 2】特開平 5-7666 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来から知られている対戦ゲームでは、キャラクターが描かれたカード単位での対戦が行なわれるのみであったため、表示される画像が単調となり、ゲームにおける戦略性が低いものとなっていた。また、複数の表示領域において複数種類のシンボルを変動表示し、または停止表示するゲーム機で、キャラクター同士を対戦させる対戦型のゲームを行なうゲーム機は知られていなかった。このようなゲームを実現することによって、ゲーム性の向上が図られ、プレイヤーの興味を掻き立てることができると考えられる。

【0005】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、キャラクターの攻撃種および攻撃値に応じてその攻撃を受けたキャラクターの体力値を変化させて、この体力値に応じて勝敗を決めると共に、キャラクターの画像が大きく変化して演出効果が高い対戦ゲーム装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 本発明の対戦ゲーム装置は、表示装置 (70) とプレイヤー操作手段 (71) を有し、所定開始値の体力値を与えられたキャラクター同士を表示装置 (70) に表示させ、プレイヤーの操作に基づいて、順に他のキャラクターへ攻撃を与えることにより、攻撃を与えられたキャラクターの体力値 (72) を前記攻撃の攻撃種および攻撃値に基づいて

変化させ、他のキャラクターの体力値を所定終了値以下にすることを競う、コンピュータを用いた対戦ゲーム装置において、前記攻撃の攻撃種および攻撃値を選択する攻撃選択手段(73)と、前記攻撃選択手段(73)の選択した攻撃に基づいて攻撃を与えられたキャラクターの体力値の変化を演算する体力値演算手段(74)と、前記演算された体力値を前記表示装置(70)の体力値表示エリア(70a)に表示する体力値表示制御手段(75)と、ゲームの勝敗を判定する勝敗判定手段(76)と、前記キャラクターの画像を前記表示装置(70)のキャラクター画像表示エリア(70b)に表示するキャラクター画像表示制御手段(77)と、前記表示装置(70)の攻撃選択画像表示エリア(70c)に前記攻撃選択手段(73)の選択した攻撃に対応する攻撃選択要素画像を表示する攻撃選択画像表示制御手段(78)と、を有し、前記攻撃選択画像表示制御手段(78)は、少なくとも攻撃種が識別可能な攻撃選択要素画像をその配列とともに複数組記憶する手段(78a)と、該記憶手段に記憶された複数組の攻撃選択要素画像のうちの所定組を用いて攻撃選択画像表示エリアに所定数の仮想リールを変動表示させ、かつ前記攻撃選択手段の選択に基づいて仮想リールを停止表示させる攻撃選択表示制御手段(78b)と、を有し、前記体力値演算手段(74)は、キャラクター特性(79)および体力値(72)をキャラクターに対応付けて記憶するキャラクターデータ記憶手段(80)を有し、前記攻撃を与えられたキャラクターの体力値を、前記特性および攻撃種に対応する演算式および前記攻撃値を用いて演算加工して記憶し、前記勝敗判定手段(76)は、前記体力値(72)が所定終了値以下かどうかを判断し、所定終了値以下の場合に対応するキャラクターを負けと判定し、前記キャラクター画像表示制御手段(77)は、キャラクター特性ごとにキャラクターの画像を記憶するキャラクター画像記憶手段(77a)を有し、前記勝敗判定手段(76)が負けと判定したキャラクターについて、キャラクター画像表示エリア(70b)に表示しているキャラクターの画像を変化させることを特徴としている。

【0007】

このように、攻撃選択手段(73)の制御に基づいて攻撃選択画像表示エリア(70c)に攻撃選択要素画像を接続方向に移動させて次々に入れ替え表示した後、移動を停止させてマトリックス状に並置表示するので、この表示の結果に応じてどのような攻撃がどのような攻撃値で行なわれるのかを報知することができる。また、キャラクター特性(79)および体力値(72)をキャラクターに対応付けて記憶し、攻撃を与えられたキャラクターの体力値を、キャラクター特性および攻撃種に対応する演算式および前記攻撃値を用いて演算加工した上で、体力値(72)が所定終了値以下の場合に対応するキャラクターを負けと判定するので、残りの体力値がどのくらいであるかを報知することができると共に、勝敗の決め手を分かりやすく報知することができる。さらに、勝敗判定手段(76)により負けと判定されたキャラクターの画像を変化させるので、対戦の結果を効果的に報知することが可能となる。その結果、勝利したプレイヤーに対して優越感を感じさせることができる。

【0008】

(2) また、本発明の対戦ゲーム装置は、前記キャラクター画像表示制御手段(77)は、攻撃を与える側のキャラクターについて、攻撃を与える際に、攻撃種に応じてキャラクターの画像を変化させることを特徴としている。

【0009】

このように、攻撃を与える側のキャラクターについて、攻撃を与える際に、攻撃種に応じてキャラクターの画像を変化させるので、攻撃種を明確化させることが可能となる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対して攻撃の様子を印象付けることができる。

【0010】

(3) また、本発明の対戦ゲーム装置は、前記キャラクター画像表示制御手段(77)は、攻撃を与える側のキャラクターについて、攻撃を与える際に、キャラクターの特性に応じてキャラクターの画像を変化させることを特徴としている。

【0011】

このように、攻撃を与える側のキャラクターについて、攻撃を与える際に、キャラクターの特性に応じてキャラクターの画像を変化させるので、キャラクターの特性を明確化させることができる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対してそのキャラクターを印象付けることができる。

【0012】

(4) また、本発明の対戦ゲーム装置は、前記キャラクター画像表示制御手段(77)は、攻撃を受ける側のキャラクターについて、体力値が減少する際にキャラクターの画像を変化させることを特徴としている。

【0013】

このように、攻撃を受ける側のキャラクターについて、体力値が減少する際にキャラクターの画像を変化させるので、受けた攻撃と体力値が減少することを明確化させることができる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対して受けた攻撃を印象付けることができる。

【0014】

(5) また、本発明の対戦ゲーム装置は、前記攻撃選択要素画像は、攻撃種ごとにプレイヤーに認識可能な共通画像要素を含み、また攻撃値ごとにプレイヤーに認識可能な数値画像要素を含み、前記攻撃選択画像表示制御手段(78)は、前記攻撃選択手段(73)が選択した攻撃種、攻撃値に応じて対応する共通画像要素、数値画像要素を含む攻撃選択要素画像を前記攻撃選択画像表示エリア(70c)に所定の配列で停止表示することを特徴としている。

【0015】

このように、攻撃選択手段(73)が選択した攻撃種、攻撃値に応じて対応する共通画像要素、数値画像要素を含む攻撃選択要素画像を攻撃選択画像表示エリア(70c)に所定の配列で停止表示するので、どのような攻撃が、どのようなレベル(攻撃値)で行なわれるのかについて、視覚的に報知することができる。これにより、プレイヤーはスロットマシンにおいて特定の役の入賞が成立したときに払い出しを受ける場合のように、これから行なわれる攻撃についての画像の表示を期待するようになる。

【発明の効果】

【0016】

本発明の対戦ゲーム装置によれば、攻撃選択手段(73)の制御に基づいて攻撃選択画像表示エリア(70c)に攻撃選択要素画像を接続方向に移動させて次々に入れ替え表示した後、移動を停止させてマトリックス状に並置表示するので、この表示の結果に応じてどのような攻撃がどのような攻撃値で行なわれるのかを報知することができる。また、キャラクター特性(79)および体力値(72)をキャラクターに対応付けて記憶し、攻撃を与えられたキャラクターの体力値を、キャラクター特性および攻撃種に対応する演算式および前記攻撃値を用いて演算加工した上で、体力値(72)が所定終了値以下の場合に対応するキャラクターを負けと判定するので、残りの体力値がどのくらいであるかを報知することができると共に、勝敗の決め手を分かりやすく報知することができる。さらに、勝敗判定手段(76)により負けと判定されたキャラクターの画像を変化させるので、対戦の結果を効果的に報知することが可能となる。その結果、勝利したプレイヤーに対して優越感を感じさせることができる。

【0017】

また、本発明の対戦ゲーム装置によれば、攻撃を与える側のキャラクターについて、攻撃を与える際に、攻撃種に応じてキャラクターの画像を変化させるので、攻撃種を明確化させることが可能となる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対して攻撃の様子を印象付けることができる。

【0018】

また、本発明の対戦ゲーム装置によれば、攻撃を与える側のキャラクターについて、攻

撃を与える際に、キャラクターの特性に応じてキャラクターの画像を変化させるので、キャラクターの特性を明確化させることができる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対してそのキャラクターを印象付けることができる。

【0019】

また、本発明の対戦ゲーム装置によれば、攻撃を受ける側のキャラクターについて、体力値が減少する際にキャラクターの画像を変化させるので、受けた攻撃と体力値が減少することを明確化させることができる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対して受けた攻撃を印象付けることができる。

【0020】

また、本発明の対戦ゲーム装置によれば、攻撃選択手段(73)が選択した攻撃種、攻撃値に応じて対応する共通画像要素、数値画像要素を含む攻撃選択要素画像を攻撃選択画像表示エリア(70c)に所定の配列で停止表示するので、どのような攻撃が、どのようなレベル(攻撃値)で行なわれるのかについて、視覚的に報知することができる。これにより、プレイヤーはスロットマシンにおいて特定の役の入賞が成立したときに払い出しを受ける場合のように、これから行なわれる攻撃についての画像の表示を期待するようになる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

本実施の形態に係る対戦ゲーム装置としてのゲーム機は、メダルゲーム機として構成され、3つのリールをビデオ上で表示するビデオリール方式を採ったスロットマシンとなっている。このビデオリールを用いて、キャラクター同士を対戦させる対戦型のゲームを行なう。各キャラクターは、それぞれ特徴を有する「モンスター」として表現される。

【0022】

プレイヤーは、複数のモンスターから、いずれか3つのモンスターを選択することができる。その選択されたモンスターによってパーティーが形成され、各モンスターは上記各リールに対応付けられる。各リールでは、対応付けられたモンスターに応じたテーブルが使用される。これにより、そのモンスターに応じたシンボルの配列を有するリール帯が定まり、そのモンスター特有のシンボルが変動または停止表示される。すべてのリールに対してモンスターが対応付けられると、そのテーブルに含まれるシンボルのデータに基づいて、配当表データが作成される。配当表データは、配当表として画面に表示される。

【0023】

各モンスターは、体力値、特技(戦闘能力や防衛能力)、そしてリール帯におけるシンボルの配列が異なるため、複数のモンスターを組み合わせることによって、多様な役を実現することができる。例えば、「ファイアー攻撃には弱い、マジック攻撃には強い」、「攻撃力は低い、体力が高く持久戦向き」といった特徴が生まれる。そして、ひとつのリールに配置されるシンボルは決まっているので、各モンスターの特徴として、全ての攻撃に強いものは設定できず、各モンスター同士はジャンケン、グー、チョキ、パーのような強さの関係が成立するようになる。

【0024】

本ゲーム機では、ビデオリールにおいてシンボルが変動表示し、所定時間経過後に停止表示され、特定の役の入賞が成立すると、配当が与えられると共に、相手のモンスターに対して攻撃をする演出が行なわれる。攻撃を受けた相手のモンスターは体力値を減少させる。二人のプレイヤーが交互にリールを回転させながら攻防を行ない、先に相手のモンスターの体力値を0にすると勝ちとなる。

【0025】

また、本ゲーム機には、「クレジット」と「マジックポイント」という2つの価値概念がある。「クレジット」とは、通常のメダルゲームと同様に、メダルの投入や払い出しに関与するものである。「マジックポイント」とは、本ゲーム機特有の価値概念である。す

なわち、クレジットとは直接関係が無く、特定のゲームの最中で増加または減少するもので、固有のベットおよびウィン（配当）の概念を有するものである。

【0026】

本ゲーム機で行なわれるゲームは、ショートプレー、オリジナルゲーム、そしてジャックポットゲームに区別される。ショートプレーは、メダルを投入した後、ベットボタンを操作してライン（1～5）を設定すれば準備が完了となる。すなわち、磁気を介してデータの読み書きを行なうエントリーカードを不要としたゲームである。プレイヤーは、予め定められたモンスターを用いてコンピュータ（クライアント装置）と対戦する。エントリーカードを必要としないので、プレイヤーは気軽にゲームに参加することができる。また、ショートプレーは、プレイヤーにゲームの内容を理解させて、後述するような「対戦ゲーム」に移行させることを目的としている。準備が完了した段階で、スタートボタンを操作するとリールが回転し、所定のシンボルの組み合わせが揃うと相手（ここでは、コンピュータ）のモンスターにダメージを与えると共に配当が与えられる。相手のモンスターを倒す毎に勝利ボーナス（例えば、メダル10枚）を獲得し、三連勝できると後述するジャックポットゲームを行なうことが可能となる。

【0027】

なお、このショートプレーは、次のような補足ルールに基づいて行なわれる。（1）すべての戦闘、すなわち、リールの回転および停止による役の成立とその配当の獲得は、そのプレイヤーが先手となる。（2）相手のモンスターのレベルは「1→2→3」の順に高くなっていくため、1勝する毎に敵が手強くなっていく。ここで、「モンスターのレベル」とは、相手のモンスターの体力値を減少させる攻撃力、および相手から攻撃を受けた際に自分の体力値を減少させない耐力を数値化して表わしたものである。例えば、モンスターのレベルが高くなると、耐力が上がって同じ攻撃を受けても体力値の減少が小さくなったり、攻撃力が上がって同じ攻撃（同じ役）による相手に与えるダメージ（相手の体力値の減少）が大きくなったりして、最終的に勝利する確率が高くなっていく。（3）プレイヤーが選択したモンスターの体力値は、ゲーム毎に完全に回復する。（4）プレイヤーが選択したモンスターが負けた場合は、相手のモンスターのレベルは1に戻り、体力値が半分だけ回復する。（5）戦闘開始直後は、プレイヤーの攻撃がヒットするまで相手のモンスターは攻撃してこない。すなわち、プレイヤー側で特定の役の入賞が成立するまでは、相手（コンピュータ）側の入賞は成立しない。（6）戦闘中に「モンスターシンボル（上記のように予め定められたモンスターを示すシンボル）」がラインに揃うと、プレイヤーのモンスターがレベルの高いモンスターに変身する。その結果、最終的にプレイヤーが勝利する確率が高くなる。一方、戦闘に負けると元に戻る。すなわち、プレイヤーが勝利する確率も、高くなる前の状態に戻る。（7）後述するジャックポットゲームが終了すると、プレイヤーのモンスターがレベルの高いモンスターに変身する。その結果、最終的にプレイヤーが勝利する確率が高くなる。一方、戦闘に負けると元に戻る。すなわち、プレイヤーが勝利する確率も、高くなる前の状態に戻る。

【0028】

ジャックポットゲームは、コンピュータ（中央に配置されたサーバ装置）と対戦するゲームである。サーバ装置は、「ゴッドドラゴン」というモンスターに形作られた筐体を有しており、その「ゴッドドラゴンと、プレイヤーが選択したモンスターとが対戦する。プレイヤーは、ゴッドドラゴンに対する攻撃が有効である場合、すなわち、特定の役が成立した場合には、ヒット配当、すなわち、成立した役に対応する配当が与えられ、その配当はすべてボーナスとして獲得することができる。また、ゴッドドラゴンに勝つと、さらにクリアボーナスを獲得することができる。ジャックポットゲームはフリーゲームであり、獲得した配当はすべてクレジットとなる。なお、ジャックポットゲームはプレイ上の時間制限が設定されており、一定時間が経過すると自動的に攻撃が実行される。

【0029】

オリジナルゲームは、磁気を介してデータの読み書きを行なうエントリーカードを用いて、長時間にわたって行なうゲームである。プレイヤーは、このエントリーカードをカー

ド挿入口に挿入してゲームに参加する。このオリジナルゲームには、次の5種類のゲーム態様が設けられている。すなわち、(1) ミッション、(2) トーナメント、(3) ブレンド、(4) ショップ、そして(5) データ、である。

【0030】

ミッションは、例えば、12のステージおよび隠しステージをクリアして行くゲームであり、マジックポイントという本ゲーム特有のポイントやモンスターを収集することを目的としたゲーム態様である。コンピュータ(クライアント装置)と対戦するゲームであり、プレイヤーは、戦闘中はメダルの配当、すなわち、クレジットのみを獲得する。戦闘に勝利するとプレイヤーはモンスターを1体(3ライフ)獲得できる。すなわち、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータがプレイヤー側に入力され、メモリに書き込まれる。そして、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて再びゲームを行なうことが可能となる。モンスターのライフとは、いわゆる寿命(生命数)の意味を持たせた数値であり、ゲームでそのモンスターを使用できる回数(体力値がなくなるまでを1回と数える)の限度を示すものである。このライフは、そのモンスターの残存使用回数を表わす。一方、敗戦した場合は使用したモンスターのライフが1ずつ減少する。勝ってゲームを終了するとボーナスとしてマジックポイントを獲得する。ゲームの結果はエントリーカードに記録される。

【0031】

トーナメントは、他のプレイヤーと勝負する大会形式のゲームである。すなわち、ミッションにおいて獲得したマジックポイントをベットして、プレイヤーの間でモンスター同士を対戦させる。大会毎に指定されたマジックポイント(10~30)、および参加条件に見合うモンスターを保有しているプレイヤーのみが参加することができる。参加条件とは、残存しているライフの数が基準値以上存在することや、レベルが基準値以上であることなど、ゲームに応じて設定可能なものである。プレイヤーは、大会費用(9~75ベット)を支払うが、それ以外の戦闘費用はすべてマジックポイントが用いられる。すなわち、マジックポイントをベットして、マジックポイントを配当として獲得するのである。1回勝利する度に対戦相手のモンスターを1体獲得、すなわち、対戦相手のモンスターに相当するモンスターおよびそのライフを表わすデータが追加される。一方、敗戦した場合は戦闘に使用したすべてのモンスターのライフがそれぞれ1ずつ減少する。従って、戦闘に敗北するとモンスターを使用できる回数が減ることとなる。ここで、モンスターはカードに表わされて画面上に表示されるため、モンスターを1体獲得するとは、画面上でそのモンスターのカードを1枚獲得するということである。手持ちのカードは手持ちのモンスターとして対戦で使用することができる。こうして最後まで勝ち抜いた場合は優勝となり、ゴッドドラゴンと対戦するジャックポットゲームを行なうことができる。

【0032】

ブレンドとは、複数のモンスターを組み合わせ、新たなモンスターを誕生させるゲーム態様である。すなわち、複数のモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて、新たなモンスターおよびそのライフを表わすデータを生成するのである。同一のモンスターをブレンドすると、モンスターの種類は変化せずライフや成績のみが加算される。異なる種類のモンスターをブレンドすると、新たなモンスターが出現し、そのモンスターのライフは合計値の半分もしくは半分+0.5となり、成績は初期化される。ブレンドの実行に当たっては、モンスターによってそれぞれ異なるクレジットが必要となる。なお、ブレンドした結果、わずかな確率で、1回の戦闘に限り配当が大きくなる「ゴールドモンスター」というモンスターを表わすデータが生成されるように設定されている。

【0033】

ショップは、モンスターを10クレジットで購入するゲーム態様である。プレイヤーの操作により購入が指示されるとプレイヤーの保有クレジットが10減じられ、いずれか1体のモンスターのデータが生成され、画面上でそのモンスターのカードを1枚獲得する。また、わずかな確率であるが、購入の結果、「ゴールドモンスター」というモンスターを表わすデータが生成されるように設定されている。

【0034】

データは、プレイヤーが保有しているモンスターや、プレイヤーの成績を表示するゲーム態様である。特定のモンスターを指定すると、そのモンスター単体の成績（戦闘数、勝利数、勝率、生涯獲得賞金）を表示させることができる。

【実施例】

【0035】

図1は、本実施の形態に係るゲーム機の外觀図である。ゲーム機1は、外觀がモンスターの形状に形作られた筐体を有するサーバ装置2を中央に配置し、サーバ装置2の周囲に複数のクライアント装置3が設けられている。各クライアント装置3は、複数の操作ボタンや画像を表示する表示部など、一人一人のプレイヤーがゲームを行なうために必要な構成を備えている。各プレイヤーはクライアント装置3において対戦型のゲームを行ない、トーナメントで優勝すると、中央のサーバ装置2と対戦するフリーゲームに参加することができる。モンスターの形状を有するサーバ装置2の筐体は、演出効果を高め、プレイヤーの挑戦意欲を高める効果を奏する。

【0036】

図2は、本ゲーム機の機能を概念的に示すブロック図である。表示装置70は、文字、図形、記号などの各種の画像を表示する。表示装置70は、キャラクターの体力値を棒グラフ等で表示する体力値表示エリア70a、モンスター等の対戦するキャラクターの画像を表示するキャラクター画像表示エリア70b、そして攻撃種の選択や攻撃値の選択の状況を仮想リールの回転、停止によって表示する攻撃選択画像表示エリア70cを有している。プレイヤー操作手段71は、プレイヤーがゲームに関する操作を行なうもので、各種の操作ボタンやベットボタン、メダル投入口、メダル払い出し口などを有している。攻撃選択手段73は、キャラクターの攻撃の攻撃種および攻撃値を選択して仮想リールの停止位置を決定する。体力値演算手段74は、攻撃選択手段73の選択した攻撃に基づいて攻撃を与えられたキャラクターの体力値の変化を演算する。体力値表示制御手段75は、上記演算された体力値を表示装置70の体力値表示エリア70aに表示する。勝敗判定手段76は、ゲームの勝敗を判定する。キャラクター画像表示制御手段77は、上記キャラクターの画像を表示装置70のキャラクター画像表示エリア70bに表示する。攻撃選択画像表示制御手段78は、表示装置70の攻撃選択画像表示エリア70cに攻撃選択手段73の選択した攻撃に対応する攻撃選択要素画像を表示する。

【0037】

攻撃選択画像表示制御手段78は、少なくとも攻撃種が識別可能な攻撃選択要素画像をその配列とともに複数組記憶する記憶手段78a、および、該記憶手段に記憶された複数組の攻撃選択要素画像のうちの所定組を用いて攻撃選択画像表示エリアに所定数の仮想リールを変動表示、停止表示させる攻撃選択表示制御手段78bを有している。そして、攻撃選択表示制御手段78bは、攻撃選択手段73の決定した停止位置に基づいて該仮想リールを停止表示する。

【0038】

攻撃選択手段73は、攻撃種および攻撃値を選択して、少なくとも攻撃種に対応する攻撃選択要素画像を所定の配列で攻撃選択画像表示エリア70cに停止表示するよう、攻撃選択要素画像を制御する。体力値演算手段74は、キャラクター特性79および体力値72をキャラクターに対応付けて記憶するキャラクターデータ記憶手段80を有し、攻撃を与えられたキャラクターの体力値を、キャラクター特性79および攻撃種に対応する演算式および攻撃値を用いて演算加工して記憶する。例えば、キャラクター特性と攻撃種の適合度にA、B、Cのランクを設定し、Aの場合には体力値から攻撃値を減算して再記憶し、Bの場合には体力値から攻撃値の3分の2を減算して再記憶し、Cの場合には体力値から攻撃値の3分の1を減算して再記憶するのである。これはすなわち、Aの場合にはそのキャラクターはその攻撃に弱いことを意味し、Cの場合にはそのキャラクターはその攻撃に強いことを意味する。勝敗判定手段76は、体力値72が所定終了値、例えば0以下かどうかを判断し、所定終了値以下の場合に対応するキャラクターを負けと判定す

る。キャラクター画像表示制御手段 77 は、キャラクター特性ごとにキャラクターの画像を記憶するキャラクター画像記憶手段 77a を有し、勝敗判定手段 76 が負けと判定したキャラクターについて、キャラクター画像表示エリア 70b に表示しているキャラクターの画像を小さくしたり、消滅させたりして変化させる。

【0039】

図 3 は、サーバ装置 2 の電氣的構成を示すブロック図である。サーバ装置 2 において、CPU 2a は、RAM 2b および ROM 2c からデータの読み出しを行ない、または RAM 2b にデータの書き込みを行なう。そして、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM 2c には、ゲーム機 1 の動作を制御する制御プログラムの他、例えば、図 6 および図 7 に示されるように、リールで表示し得るシンボルのデータ、各モンスターを表わすデータ、および各モンスターを表わすデータに対応した複数種類のテーブル（図 7 に示されるように、リール帯を形成するシンボルの配列）が格納されており、これらは必要に応じて読み出されて使用される。各モンスターを表わすデータは、プレイヤーに選択されるまでは、カードとして表示される。

【0040】

乱数発生回路 2e は一定の乱数を発生させる。画像に関するデータは、画像処理等を行なう表示部制御回路 2f を介して、例えば液晶表示器からなる表示部 2g に出力される。表示部 2g では、文字、静止画、動画等が表示される。なお、サーバ装置 2 は、必ずしも表示部 2g を有していなくても構わない。音声に関するデータは、CPU 2a から音声処理および増幅等を行なう音声制御部 2h を介してスピーカ 2i に出力される。これらの各構成要素は、制御バス 2n を介して相互にデータの送受信を行なう。そして、サーバ装置 2 は、入出力インタフェース 2j およびバス N を介して各クライアント装置 3-1 ~ 3-n とデータの送受信を行なう。

【0041】

図 4 は、クライアント装置 3 の電氣的構成を示すブロック図である。メダル判別装置 3a はメダルの適否を判別し、払出メダルカウンタ 3b は払い出すメダル数をカウントする。操作部 3c は複数の操作ボタンやスタートボタンを備えており、プレイヤーがこれらの操作ボタンやスタートボタンを操作することによって信号を入力する。メダル払い出し装置 3d はメダルの払い出しを行なう。画像に関するデータは、画像処理等を行なう表示部制御回路 3e を介して、例えば、液晶表示器からなる表示部 3f に出力される。表示部 3f では、文字、静止画、動画等が表示される。例えば、図 5 に示すような画像が表示される。音声に関するデータは、音声処理および増幅等を行なう音声制御部 3g を介してスピーカ 3h に出力される。これらの各構成要素は、CPU 3i に制御されながら制御バス 3n を介して相互にデータの送受信を行なう。CPU 3i は、RAM 3j および ROM 3k からデータの読み出しを行ない、または RAM 3j にデータの書き込みを行なう。そして、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM 3k には、画像表示を制御するプログラムや音声を制御するプログラムなどが格納されており、必要に応じて読み出されて使用される。乱数発生回路 3m は一定の乱数を発生させる。そして、クライアント装置 3 は、入出力インタフェース 3p を介してサーバ装置 2 とデータの送受信を行なう。

【0042】

表示部 2g および表示部 3f は表示装置を構成し、RAM 2b または ROM 2c はキャラクターデータ記憶手段、キャラクター画像記憶手段および記憶手段を構成する。また、操作部 3c はプレイヤー操作装置を構成し、CPU 2a、RAM 2b、および ROM 2c は攻撃選択手段、体力値演算手段、体力値表示制御手段、勝敗判定手段、キャラクター画像表示制御手段、攻撃選択画像表示制御手段を構成する。

【0043】

図 5 は、クライアント装置 3 における表示部 3f で表示される画面の一例を示す図である。画面 40 の中央は攻撃選択画像表示エリアになり、複数種類のシンボルを変動表示、または停止表示する 3 つのリール 41a ~ 41c が表示される。また、画面 40 の右端に

は対戦相手のリールの状態を表わすサブ画面42が表示される。本ゲーム機では、プレイヤーは、操作部3cにおける操作ボタンを操作することにより、モンスターのカードを選択することができる。そして、プレイヤーは、各リール41a~41cのそれぞれに任意に選択したモンスターのカードを対応付ける。この操作は、ガイダンスを行なってプレイヤーに行なわせるようにしても良い。例えば、「どのモンスターをボスにしますか?」、「第1リールにはどのモンスターを使いますか?」というメッセージを表示すると共に、画面上に複数のモンスターのカードを表示する。そして、操作ボタンの操作に応じてモンスターのカードを決定可能とし、「決定ボタン(エンターキー)」が操作されるとそのリールに選択されたモンスターが対応付けられるとしても良い。

【0044】

画面40の左側のエリア43aはプレイヤーのキャラクター画像表示エリアになり、プレイヤーが選択した3つモンスターのうち、中央リール41bに対応付けられたモンスター43bが表示される。そのモンスター43bの名称はリール41a~41cの下に設けられた名称表示エリア43cに表示される。モンスター43bの体力値は、画面上方左側のプレイヤーのキャラクターの体力値表示エリアに棒グラフ43dで表示される。一方、画面40の右側のエリア44aは対戦相手のキャラクター画像表示エリアになり、対戦相手となる他のプレイヤーまたはコンピュータが選択した3つのモンスターのうち、相手側の中央リールに対応付けられたモンスター44bが表示される。そのモンスター44bの名称がサブ画面42の下に設けられた名称表示エリア44cに表示される。モンスター44bの体力値は、画面上方右側の対戦相手のキャラクターの体力値表示エリアに棒グラフ44dで表示される。

【0045】

配当表45は、各リール41a~41cにおいて表示されるシンボルの組み合わせで成立し得る役に応じて、プレイヤーに付与する配当が表示される。また、通常は、各リール41a~41cでシンボルが変動表示した後停止表示されたときに、モンスター43bとモンスター44bとが画面40の上部において対戦するアニメーションによる演出が行なわれる。例えば、攻撃する場合、は、相手のモンスターを殴る、蹴る、噛み付くなどのアニメーションを表示する。炎を相手のモンスターに吹き付けるなどのアニメーションを表示しても良い。また、攻撃を与える側のモンスターの特性に応じてモンスターの画像を変化させても良い。例えば、二本立ちのモンスターであれば、足踏みをする、相手を蹴るなどのアニメーションを表示する。また、猛獣をモチーフとしたモンスターであれば、吠える、牙をむくなどのアニメーションを表示する。このように、モンスターの攻撃の様子やモンスターそのものの画像を変化させることにより、攻撃の種類を明確化させたり、モンスターの特性を明確化させたりすることが可能となる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対して攻撃の様子を印象付けることができる。さらに、相手から攻撃を受けた場合、モンスターの体力値が減少するが、その際にモンスターの画像を変化させても良い。すなわち、攻撃を受けたモンスターの体力値が減少する際に、傷ついて苦しむ様子をアニメーションで表示する。これにより、受けた攻撃と体力値が減少することを明確化させることができる。ただし、特別な攻撃を行なう場合は、画面40全体を用いたエフェクトアニメーションによる演出が行なわれる。例えば、画面40全体をモンスターが動き回ったり、モンスターの大きさが大きくなったりするアニメーションなどを表示する。その際、画面40全体について、色彩を変更したり、点滅表示をしたり、稲妻の画像を表示したりしても良い。

【0046】

各リール41a~41cに表示されるシンボルの種類は、図6に示すように、多くの種類が存在する。図6において、シンボル51a~51cは、フィジカル攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがライン(入賞ライン)に並ぶとそのプレイヤーが選択したモンスター43bが相手のモンスター44bに対して、フィジカル攻撃を行なう。なお、攻撃力は、最もレベルの低いシンボルに従う。また、シンボル52a~52cは、ファイアー攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがラインに並ぶとモンスター

43bが相手のモンスター44bに対してファイアー攻撃を行なう。なお、攻撃力は、最もレベルの低いシンボルに従う。シンボル53a～53cは、マジック攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがラインに並ぶとモンスター43bが相手のモンスター44bに対してマジック攻撃を行なう。なお、攻撃力は、最もレベルの低いシンボルに従う。

【0047】

シンボル54は、マルチ攻撃を行なうシンボルである。このシンボル54がラインに並ぶと、モンスター43bが相手のモンスター44bに対して、フィジカル攻撃と、ファイアー攻撃と、マジック攻撃とを同時に行なう。このとき、攻撃力はレベル1として各攻撃が行なわれる。この攻撃力のレベルとは、相手のモンスターの体力値を減少できる度合いを示すもので、数値が大きいほど相手のモンスターの体力値を減らすことができるものである。また、このシンボル54は、フィジカル攻撃、ファイアー攻撃、またはマジック攻撃のレベル1のシンボル、すなわち、シンボル51a、シンボル52a、シンボル53aのいずれかと同じ機能を果たすことができる。シンボル55は、体力回復のシンボルである。このシンボル55がラインに並ぶと、モンスター43bの体力値が、一定の数値だけ回復する。シンボル56は、ワイルドのシンボルである。このシンボル56は、モンスター以外のすべてのシンボルに置き換わる機能を有する。また、このシンボル56が1ラインに並ぶと、ベットをすることなくゲームを開始することができるフリーゲームがスタートする。シンボル57～59は、各モンスターを表わすシンボルである。3つのリール41a～41cのそれぞれに1個以上（合計3個）出現すると、そのモンスターの得意技が画面に表示され、画面の案内に従ってプレイヤーがいずれか1つを選択することにより発動させることができる。モンスターの種類によって、発動できる得意技が異なっている。

【0048】

本実施例に係るゲーム機では、モンスター毎に、レベル、体力値、特技、リール特性、ベット費用が定められている。これらは、図7(A)～(C)に示すように、モンスターを表わすカード60～62に表示される。レベルとは、そのモンスターの能力の高さを表わす。体力値とは、そのモンスターの初期体力を決める値である。特技とは、そのモンスターが備える攻撃の属性であり、増減できるものである。リール特性とは、リール帯においてフィジカル攻撃を表わすシンボル、ファイアー攻撃を表わすシンボル、そしてマジック攻撃を表わすシンボルの比率によって決まるものである。ベット費用とは、ゲームにおいてそのモンスターを使用するときに必要なベット数である。モンスターに応じてこのベット費用が異なっており、モンスターのレベルが高いほどそのプレイヤーが勝利する確率が高くなるので、ベット費用も高くなっている。

【0049】

また、本実施例に係るゲーム機では、モンスターの種類に応じてリール帯を構成するシンボルが異なっている。すなわち、リール帯として用いられるテーブルが、複数種類のシンボルのデータを含み、モンスター毎に異なっているのである。例えば、図7(A)に示すように、「ゲロピー」というモンスターに対応するテーブルには、フィジカル攻撃を表わすシンボル51aとファイアー攻撃を表わすシンボル52aが多く、攻撃力は高くない。すなわち、ライン上にシンボルが揃っても相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが低い。一方、このテーブルには体力値を30回復させるシンボル55が多いので、このモンスターは攻撃を受けても回復する機会が多くなっている。また、図7(B)に示すように、「デーモン」というモンスターに対応するテーブルには、フィジカル攻撃を表わすシンボル51a、51bと、マジック攻撃を表わすシンボル53a～53cが多く含まれているため、これらの攻撃力が高くなっている。すなわち、ライン上にシンボルが揃うと相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが高い。また、図7(C)に示すように、「ブルードラゴン」というモンスターに対応するテーブルには、ファイアー攻撃を示すシンボル52a～52cが多く含まれ、ワイルドシンボル56が2つ含まれているため、攻撃力が高くなっている。すなわち、ライン上にシンボルが揃うと相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが高い。このように、各モンスター特

有のテーブルがROM2cに格納されており、プレイヤーによって各リールに対応付けられるとリール帯として機能することとなる。

【0050】

このように、テーブルには、モンスター、またはモンスターの動作に関連するシンボルのデータが含まれるので、プレイヤーが選択したモンスター、またはそのモンスターに関連するシンボルが変動または停止表示されることとなる。プレイヤーが選択したモンスター、またはそのモンスターに関連するシンボルが停止表示されると、そのモンスターにより、シンボルに関連する攻撃の動作がなされるので、上記のシンボルが停止表示されることによって、プレイヤーに対してモンスターの動作を事前に知らしめることができる。例えば、上記のように、選択されたモンスターが「ブルードラゴン」である場合、そのブルードラゴンを表わすシンボル、ブルードラゴンが得意とする攻撃を示すシンボルをテーブルに含むことによって、それらのシンボルからなる役の入賞が成立したときに、そのブルードラゴン特有の攻撃動作を行なう、といったアニメーションを表示し、ブルードラゴン特有の役の入賞が成立したことをプレイヤーに印象付けることができる。

【0051】

次に、本実施例に係るゲーム機の動作について説明する。まず、ショートプレーでは、同一のモンスター3体で一つのパーティーが構成されるものとする。すなわち、3つのリールは、すべて同じテーブルに基づいてシンボルを表示するようになっている。また、テーブルにはモンスターの特技を発揮するためのシンボルは一種類だけが含まれるため、そのモンスターは一つの特技のみを発揮することができる。プレイヤーのモンスターは、最小レベル（例えば、レベル1）のモンスターのいずれかが選択される。このプレイヤーがゲームに負けると、モンスターが再抽選により選択される。プレイヤーの対戦相手となるモンスターは、1回戦では最小レベルよりも少し高いレベル（例えば、レベル2）のモンスターのいずれかが選択される。そして、2回戦では、例えば、レベル3のモンスターのいずれかが選択され、3回戦ではさらにレベルが高い、例えば、レベル4のモンスターのいずれかが選択される。準備が完了した段階で、スタートボタンを操作するとリールが回転し、所定のシンボルの組み合わせが揃うと相手（ここでは、コンピュータ）のモンスターにダメージを与えると共に配当が与えられる。相手のモンスターを倒す毎に勝利ボーナス（例えば、メダル10枚のクレジット）を獲得し、三連勝できるとジャックポットゲームを行なうことが可能となる。ジャックポットゲームでは、常に同一のモンスターが登場する。

【0052】

次に、ミッションについて説明する。ミッション1では、対戦相手と1回の戦闘勝負を行なう。プレイヤーは挑戦費用（例えば、3BET）を支払った後、対戦相手のボス（モンスター）を見ながらパーティーを構成するメンバーを決定する。このボスは、中央リールに対応付けられるモンスターであり、パーティーの主役となって、その特徴によって作戦の方向性が決められるものである。また、「メンバー」とは、右リールおよび左リールに対応付けられるモンスターであり、ボス（他の場所も同様）と共にそのパーティーを構成するものである。戦闘中は、クレジットをベットして、クレジットを獲得（ウイン）するゲームが行なわれる。プレイヤーが先攻で戦闘が開始され、勝利するとモンスターを1体獲得できる。すなわち、モンスターを表わすデータがRAM2bに出力される。獲得するモンスターは、対戦相手のモンスター3体のうちいずれか一つである。さらに、プレイヤーは、ライフ1とマジックポイント（5MP）を獲得する。一方、敗北すると、パーティー内のいずれか1つのモンスターのライフが1低下する。このモンスターはランダムに選択される。

【0053】

ミッション2では、対戦相手と2回の戦闘勝負を行なう。戦闘手順はミッション1と同じで、同一パーティーで2連戦を戦うこととなる。プレイヤーは挑戦費用（例えば、4BET）を支払った後、対戦相手のボス（モンスター）を見ながらパーティーを構成するメンバーを決定する。第1戦目に勝利すると、対戦相手のモンスター3体のうちいずれか一

つのモンスター（ライフ2）を獲得し第2戦に挑戦する。第1戦に敗北するとゲーム終了となる。第2戦に勝利できると「クリア」となり、モンスターをさらに1体獲得すると共に、ボーナスマジックポイントを、例えば、10MP獲得する。一方、敗北すると、パーティー内のいずれか一つのモンスターのライフが1低下する。このモンスターはランダムに選択される。

【0054】

ミッション3では、対戦相手と3回の戦闘勝負を行なう。ボス1体とメンバー4体でパーティーを組む。なお、一度使用したメンバー（モンスター）はモンスターホルダーに退却する方法を採ることとする。すなわち、メンバーとなるモンスターは一度のみ使用可能で、ボスとなるモンスターは固定され、対戦相手から獲得したモンスターは使用可能とする。このように、一度使用したメンバー（モンスター）は、モンスターホルダーに退却するので、一度戦闘に用いたモンスターは使えなくなる。これにより、パーティー形成の難易度を高めると共に、戦闘に勝利して相手からモンスターを獲得しようとするプレイヤーの気持ちを高めることが可能となる。三連勝できれば「クリア」となり、ボーナスマジックポイントを獲得する。

【0055】

第1戦では、パーティーの中からモンスターを3体選択して戦闘チームを結成し、戦闘を行なう。勝利すると対戦相手の3体のモンスターのうちいずれか一つのモンスター（ライフ3）を獲得する。一方、敗北するとその時点でゲーム終了となり、パーティー内のいずれか一つのモンスターのライフが1低下する。このモンスターはランダムに選択される。第2戦では、第1戦で使用したメンバー（モンスター）を除く2体と、対戦相手から獲得したモンスター1体を加えたパーティーの中からメンバー2体を選択して戦闘チームを結成し、戦闘を行なう。勝利すると対戦相手の3体のモンスターのうちいずれか一つのモンスター（ライフ3）を獲得する。一方、敗北するとその時点でゲーム終了となり、パーティー内のいずれか一つのモンスターのライフが1低下する。このモンスターはランダムに選択される。第3戦では、最後に残ったメンバーと対戦相手から獲得したモンスター1体を加えたモンスター3体によって戦闘チームを結成し、戦闘を行なう。勝利すると対戦相手の3体のモンスターのうちいずれか一つのモンスター（ライフ3）を獲得すると共に、ボーナスマジックポイント（20MP）を獲得する。一方、敗北するとその時点でゲーム終了となり、パーティー内のいずれか一つのモンスターのライフが1低下する。

【0056】

このように、獲得したモンスターを用いて、次のゲームが実行される際にパーティーを新たに形成するので、戦闘に勝利すればするほど保有するモンスターが増加し、パーティーの構成のバリエーションが豊富になり、戦略性がより高まることとなる。

【0057】

次に、トーナメントでは、プレイヤー同士が独自のパーティーを結成して、トーナメント対戦を行なう。予め定められた、規定マジックポイントを保有しているプレイヤーのみが参加できるゲームである。トーナメント参加費用をクレジットで支払った後は、マジックポイントをベットし、マジックポイントをウインする形式でゲームが進行する。従って、マジックポイントがゼロになったりマイナスになったりすることも許される。このトーナメントでは、3回勝ち抜くと優勝となる。プレイヤーは最初はモンスターを7体有しており、一度使用したモンスターはモンスターホルダーに移されて封印される。従って、そのモンスターは次のゲームからは使用することができない。しかし、対戦に勝利するとモンスターを1体獲得することができ、獲得したモンスターは次回以降のゲームで使用するができる。従って、3回勝ち続けると獲得したモンスターを含めてすべてのモンスターを使い切ることとなる。また、対戦に敗北するとパーティー内のモンスターのライフが低下する。プレイヤーは、1組のパーティーのみを参加させることができる。なお、参加するプレイヤーがトーナメントに参加可能な人数に満たない場合は、コンピュータが参加者として機能する。トーナメントに優勝したプレイヤーは、フリーゲームのジャックポットゲームに挑戦することができる。

【0058】

図8は、トーナメントゲームの具体的な流れを表わすフローチャートである。まず、必要なベット数をベットした後、戦闘チーム（パーティー）を決定する（ステップS1）。ここでは、図9（A）に示すように、まず、中央リールに対応付けるモンスターを決定する。そのモンスターは「ボス」として、パーティーの主役となり、その特徴によって作戦の方向性が決まる。例えば、同図に示すように、左側のプレイヤーは回復力が高く持久戦に強いモンスターをボスとして設定しようとしている。また、右側のプレイヤーは魔法（マジック攻撃）の攻撃力が高い、すなわち、マジック攻撃を行なうシンボル53a～53cがライン上に揃うと相手のモンスターの体力値を減少させる度合いが大きい、または、テーブル上にシンボル53a～53cを多く含むリール、さらには特にシンボル53cを多く含むリールに対応するモンスターをボスとして設定しようとしている。次に、右リールおよび左リールに対応付けるモンスターを決定する。それらのモンスターは「メンバー」として、そのパーティーを構成する。この段階で、相手のボスがお互いにわかるため、相手の作戦を推測しながらメンバーとしてのモンスターを決定する。例えば、図9（B）に示すように、左側のプレイヤーは、相手のボスを見て炎（ファイアー攻撃）に弱い、すなわち、自分の側でファイアー攻撃を行なうシンボル52a～52cがライン上に揃った場合、体力値を減少させる度合いが大きいモンスターであると判断している。また、右側のプレイヤーは、自分のボスのモンスターがファイアー攻撃に弱いので、ファイアー攻撃に強い、すなわち、相手の側でファイアー攻撃を行なうシンボル52a～52cがライン上に揃った場合、体力値を減少させる度合いが小さいモンスターをパーティーに加えるようとしている。このゲームには、対戦相手に勝つことと、メダルを増やすことの2つの目的があるため、リールに対応付けるモンスター（カード）の選択は、いずれの目的達成にも影響する。本ゲーム機では、モンスターがリールに対応付けられると、リアルタイムで配当表が表示される。従って、プレイヤーはリール特性と配当表とを見比べながら戦略的にリールに対応付けるモンスターを選択することができる。パーティーを構成する3つのモンスターの体力値の合計値がそのパーティーの初期体力として設定される。すべてのモンスターがリールに対応付けられると、配当表データが作成され、画面40に配当表として表示される。

【0059】

次に、各プレイヤーは交互にリールを回転させて、相手のパーティーに攻撃を与えていく。そして、各リール41a～41cでは、CPU2aにより選択された攻撃種、攻撃値に応じて対応するシンボルが停止表示される。これにより、どのような攻撃が、どのようなレベル（攻撃値）で行なわれるのかについて、プレイヤーに対して視覚的に報知することができる。例えば、フィジカル攻撃を行なうことが選択された場合は、フィジカル攻撃を示すシンボル（51a～51cのいずれか）がライン上に停止表示される。これにより、プレイヤーはスロットマシンにおいて特定の役の入賞が成立したときに払い出しを受けられる場合のように、これから行なわれる攻撃についての画像の表示を期待するようになる。

【0060】

攻撃を与える側のモンスターは、攻撃を与える際に、攻撃種に応じて画像が変化する。すなわち、フィジカル攻撃であれば、相手のモンスターを殴る、蹴る、噛み付くなどのアニメーションを表示する。また、ファイアー攻撃であれば、炎を相手のモンスターに吹き付けるなどのアニメーションを表示する。また、攻撃を与える側のモンスターの特性に応じてモンスターの画像を変化させても良い。例えば、二本立ちのモンスターであれば、足踏みをする、相手を蹴るなどのアニメーションを表示する。また、猛獣をモチーフとしたモンスターであれば、吠える、牙をむくなどのアニメーションを表示する。このように、モンスターの攻撃の様子やモンスターそのものの画像を変化させるので、攻撃種を明確化させたり、モンスターの特性を明確化させることが可能となる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対して攻撃の様子を印象付けることができる。

【0061】

自分の攻撃を行なうと（ステップS2）、敵を倒したかどうかを判断する（ステップS3）。すなわち、相手のモンスターの体力値を0にすることができたかどうかを判断する。例えば、図9（C）に示すように、左側のプレイヤーのパーティーでファイアー攻撃のシンボルがライン上に揃ったため、右側のプレイヤーのパーティーにファイアー攻撃を行っている。敵を倒した場合は、その戦闘に勝利となる（ステップS4）。一方、敵を倒さなかった場合は、次に、相手の攻撃を受ける（ステップS5）。このとき、相手から攻撃を受けると、モンスターの体力値が減少するが、その際にモンスターの画像を変化させても良い。すなわち、攻撃を受けたモンスターの体力値が減少する際に、傷ついて苦しみ様子をアニメーションで表示する。これにより、受けた攻撃と体力値が減少することを明確化させることができる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対して受けた攻撃を印象付けることができる。このように、相手の攻撃を受けると自分のパーティーの体力値が減少するため、自分のパーティーの体力値が残っているかどうかを判断する（ステップS6）。そして、自分のパーティーの体力値が残っている場合は、ステップS2へ移行し、自分の攻撃を行なう。一方、ステップS6において、自分のパーティーの体力値が残っていない場合は、敗北となる（ステップS7）。

【0062】

上記のような戦闘の結果、図9（D）に示すように、左側のプレイヤーが勝利した場合は、ボーナス配当、すなわち、戦闘に勝利した場合に与えられる所定数のクレジットが与えられ、相手のモンスターのいずれか1体を獲得する。すなわち、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータがプレイヤー側に追加され、メモリに書き込まれる。そして、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて再びゲームを行なうことが可能となる。また、上述したようなマジックポイント（例えば、10MP）を獲得する。一方、敗北した右側のプレイヤーは、パーティー内のモンスターのすべてのライフが1ずつ減少する。

【0063】

ここで、左側のプレイヤーが獲得したモンスターのライフ値と、右側のプレイヤーのパーティーを構成する各モンスターが失ったライフ値とは一定の対応関係にある。例えば、左側のプレイヤーが獲得したモンスターが強いモンスターである場合は、そのライフ値は少なくなる一方、左側のプレイヤーが獲得したモンスターが弱いモンスターである場合は、そのライフ値は多くなる。すなわち、対戦に敗北した側で減少するライフ数と、対戦に勝利した側に入力されるモンスターおよびそのライフ数とが等価であるので、設定すべきペイアウト率を一定に保持することが可能となる。

【0064】

なお、パーティーを構成するいずれか一つのモンスターは、対戦に敗北したときに消滅させても良い。この場合においても、対戦に勝利した側が獲得するモンスターおよびそのライフは、消滅したモンスターとほぼ等価であるとする。これにより、遊技価値の総和をほぼ一定に保持することが可能となる。これにより、多くのプレイヤーがゲームに参加し、対戦を行ったとしても、キャラクターの価値や1ゲームの価値が上がったり下がったりすることなく、継続してプレイヤーの興味を引きつけることができる。例えば、対戦に敗北した側で消滅したモンスターが有していたライフが3とすると、対戦に勝利した側が獲得するそのモンスターのライフを3とする。また、対戦に敗北した側で消滅したモンスターと異なるモンスターを勝利した側が獲得するとしても良い。この場合は、消滅したモンスターおよびそのライフと等価のモンスターおよびそのライフを勝利した側が獲得する。例えば、敗北した側で非常に高い戦闘能力を有しているモンスターが消滅し、そのライフが1であったとすると、勝利した側が獲得するモンスターを戦闘能力が低いライフが5であるとしても良い。

【0065】

なお、上記実施例では1対1で対戦する場合について述べてきたが、本発明は3人以上で対戦する場合にも適用可能である。その場合には1人ずつ順番に仮想ルールを回転、停

止させて攻撃種、攻撃値を選択し、他の全てのプレイヤーのキャラクターの体力値を所定の演算式に基づいて変化させ、体力値が所定値以下になったキャラクターから負けとして対戦からはずしていくようにすれば良い。この場合、全プレイヤーが人間である必要はなく、クライアント装置やサーバ装置が人間に代わってプレイヤーを務めることができるのは当然である。

【図面の簡単な説明】

【0066】

【図1】 実施例に係るゲーム機の外観を示す図である。

【図2】 実施例に係るゲーム機の機能を概念的に示すブロック図である。

【図3】 サーバ装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】 クライアント装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図5】 表示部が表示する画面の一例を示す図である。

【図6】 リールにおいて表示し得るシンボルを示す図である。

【図7】 (A) 「ゲロピー」というmonsterを表示するカード、およびそのmonsterに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。 (B) 「デーモン」というmonsterを表示するカード、およびそのmonsterに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。 (C) 「ブルードラゴン」というmonsterを表示するカード、およびそのmonsterに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。

【図8】 ゲームの流れを示すフローチャートである。

【図9】 (A) パーティーを作る様子を示す図である。 (B) パーティーを作る様子を示す図である。 (C) 戦闘の様子を示す図である。 (D) 戦闘の決着がついた様子を示す図である。

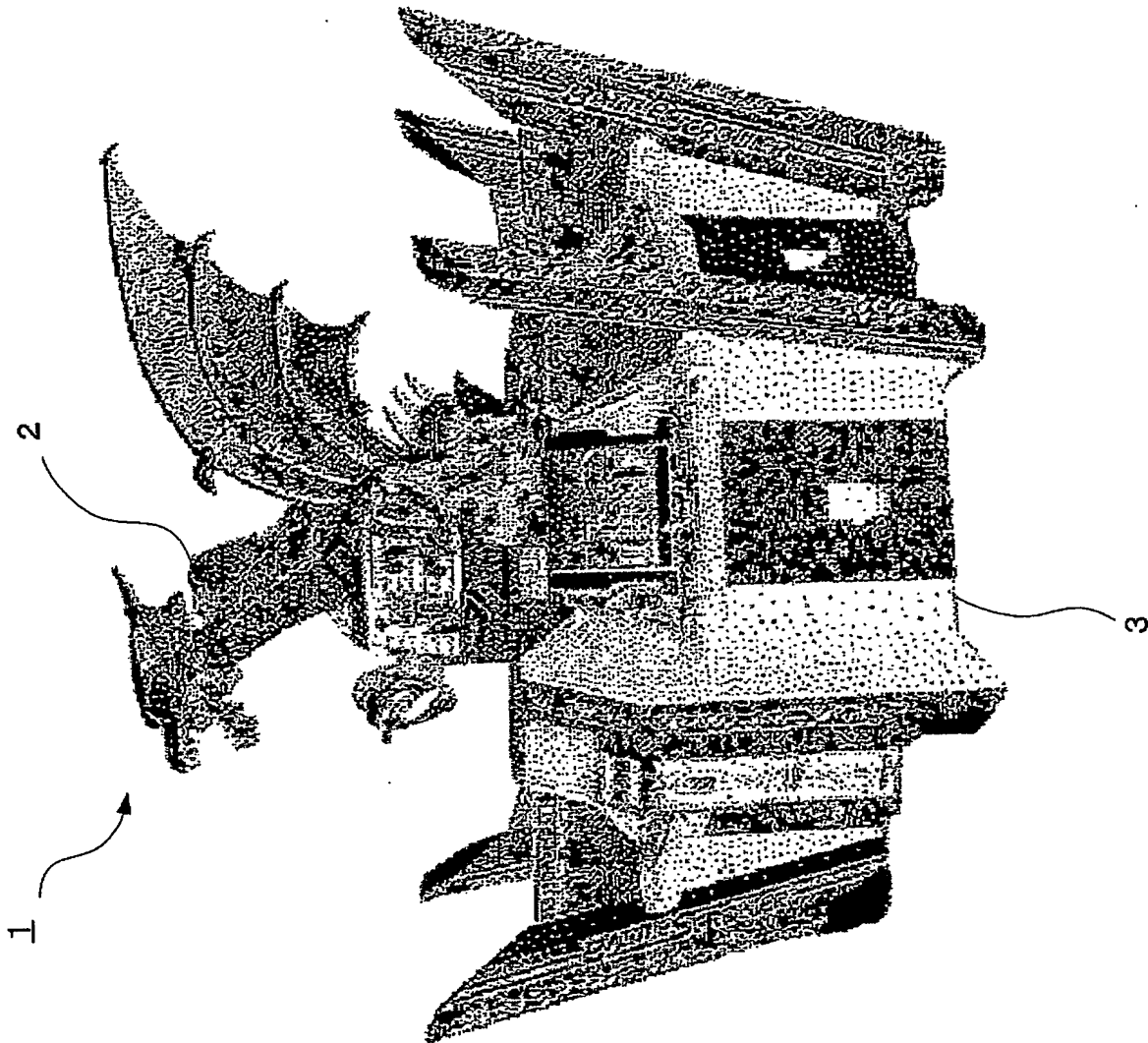
【符号の説明】

【0067】

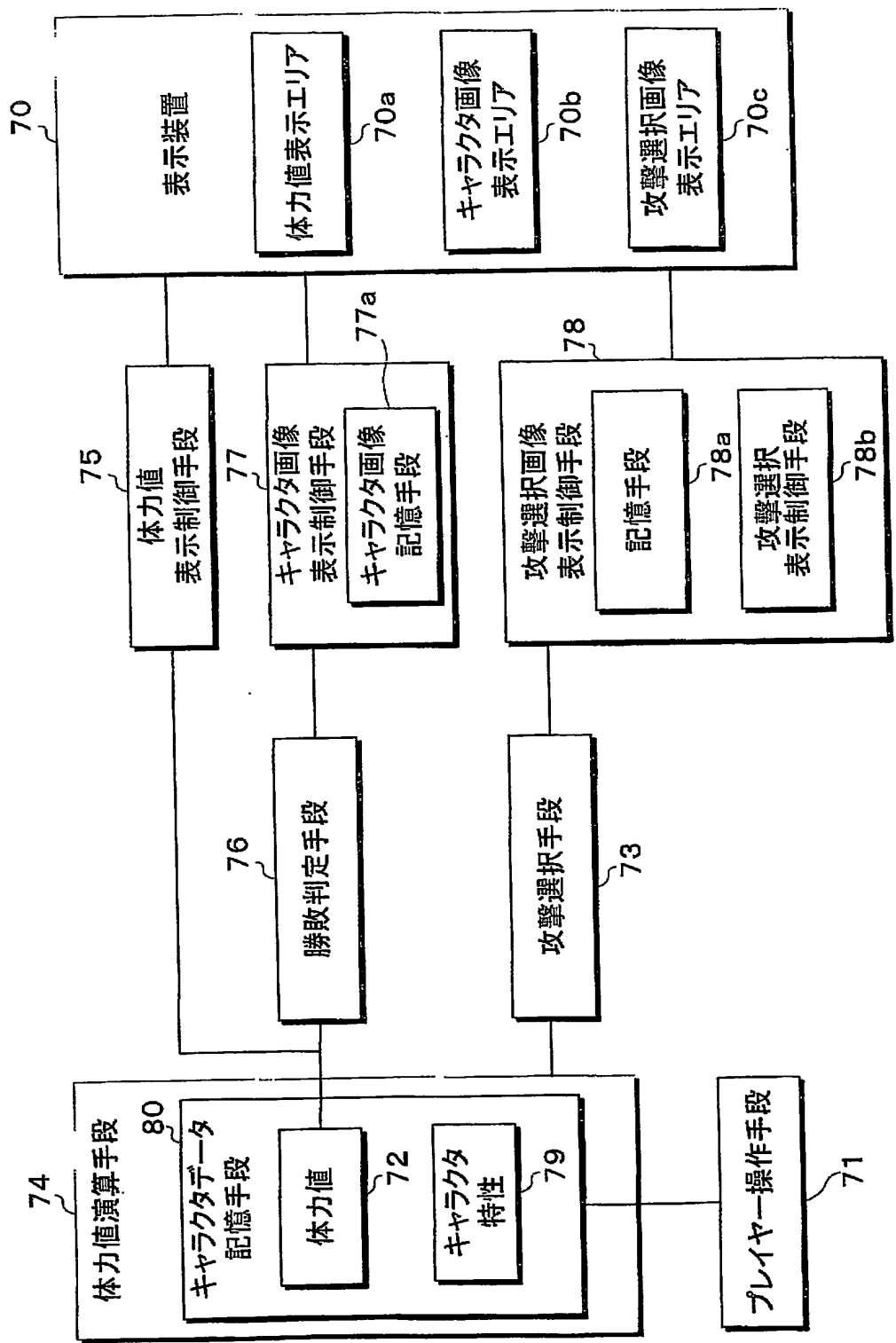
- 1 ゲーム機
- 2 サーバ装置
 - 2 a CPU
 - 2 b RAM
 - 2 c ROM
 - 2 e 乱数発生回路
 - 2 f 表示部制御回路
 - 2 g 表示部
 - 2 h 音声制御部
 - 2 i スピーカ
 - 2 j 入出力インタフェース
 - 2 n 制御バス
- N バス
- 3 クライアント装置
 - 3 a メダル判別装置
 - 3 b 払出メダルカウンタ
 - 3 c 操作部
 - 3 d メダル払い出し装置
 - 3 e 表示部制御回路
 - 3 f 表示部
 - 3 g 音声制御部
 - 3 h スピーカ
 - 3 i CPU
 - 3 j RAM
 - 3 k ROM

- 3 m 乱数発生回路
- 3 n 制御バス
- 3 p 入出力インタフェース
- 4 0 画面
 - 4 1 a ~ 4 1 c リール
 - 4 2 サブ画面
 - 4 3 a エリア
 - 4 3 b モンスター
 - 4 3 c 名称表示エリア
 - 4 3 d 棒グラフ
 - 4 4 a エリア
 - 4 4 b モンスター
 - 4 4 c 名称表示エリア
 - 4 4 d 棒グラフ
 - 4 5 配当表
 - 5 1 a ~ 5 1 c シンボル
 - 5 2 a ~ 5 2 c シンボル
 - 5 3 a ~ 5 3 c シンボル
 - 5 4 ~ 5 9 各種シンボル
 - 6 0 ~ 6 2 モンスターを表わすカード
- 7 0 表示装置
 - 7 0 a 体力値表示エリア
 - 7 0 b キャラクター画像表示エリア
 - 7 0 c 攻撃選択画像表示エリア
 - 7 1 プレイヤー操作手段
 - 7 2 体力値
 - 7 3 攻撃選択手段
 - 7 4 体力値演算手段
 - 7 5 体力値表示制御手段
 - 7 6 勝敗判定手段
 - 7 7 キャラクター画像表示制御手段
 - 7 7 a キャラクター画像記憶手段
 - 7 8 攻撃選択画像表示制御手段
 - 7 8 a 記憶手段
 - 7 8 b 攻撃選択表示制御手段
 - 7 9 キャラクター特性
 - 8 0 キャラクターデータ記憶手段

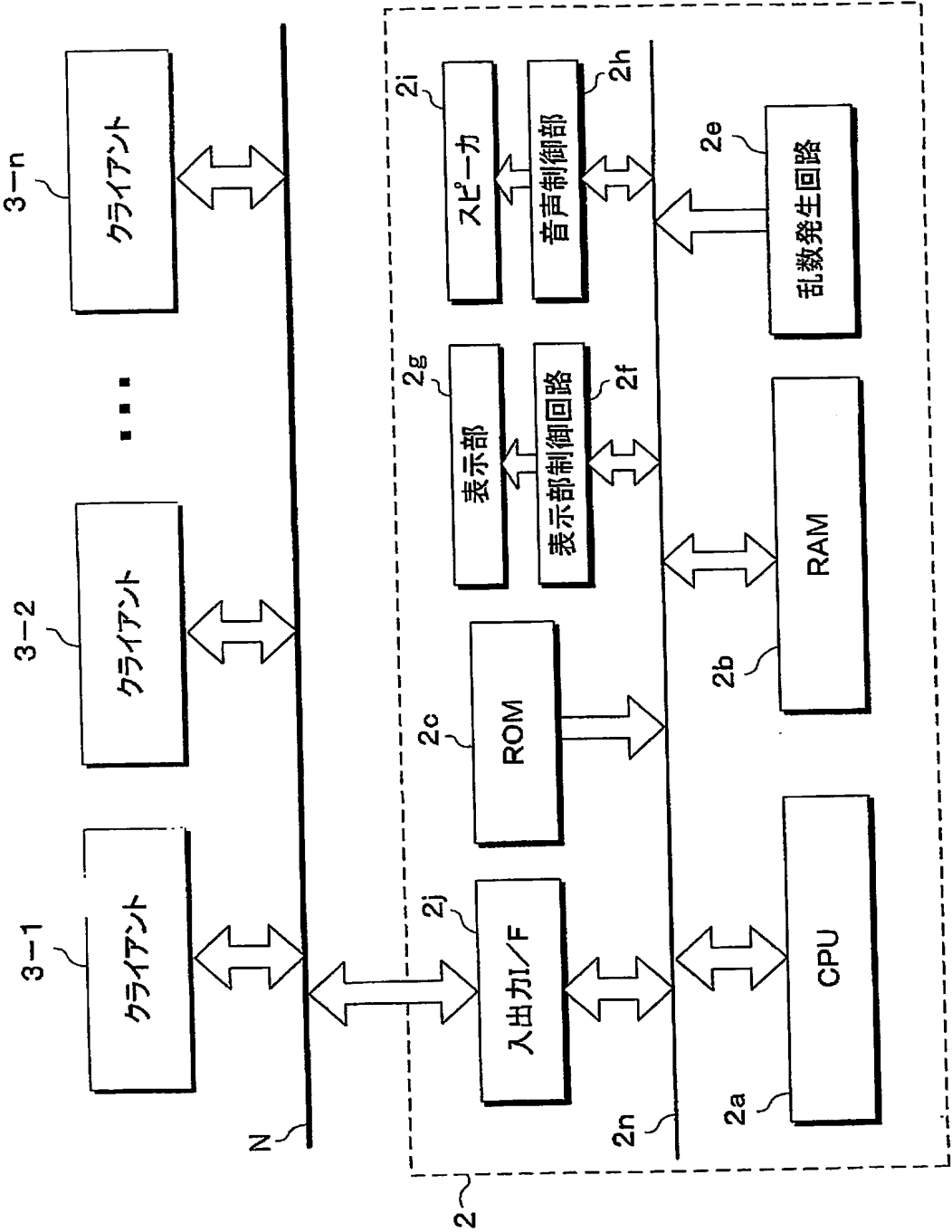
【書類名】 図面
【図 1】



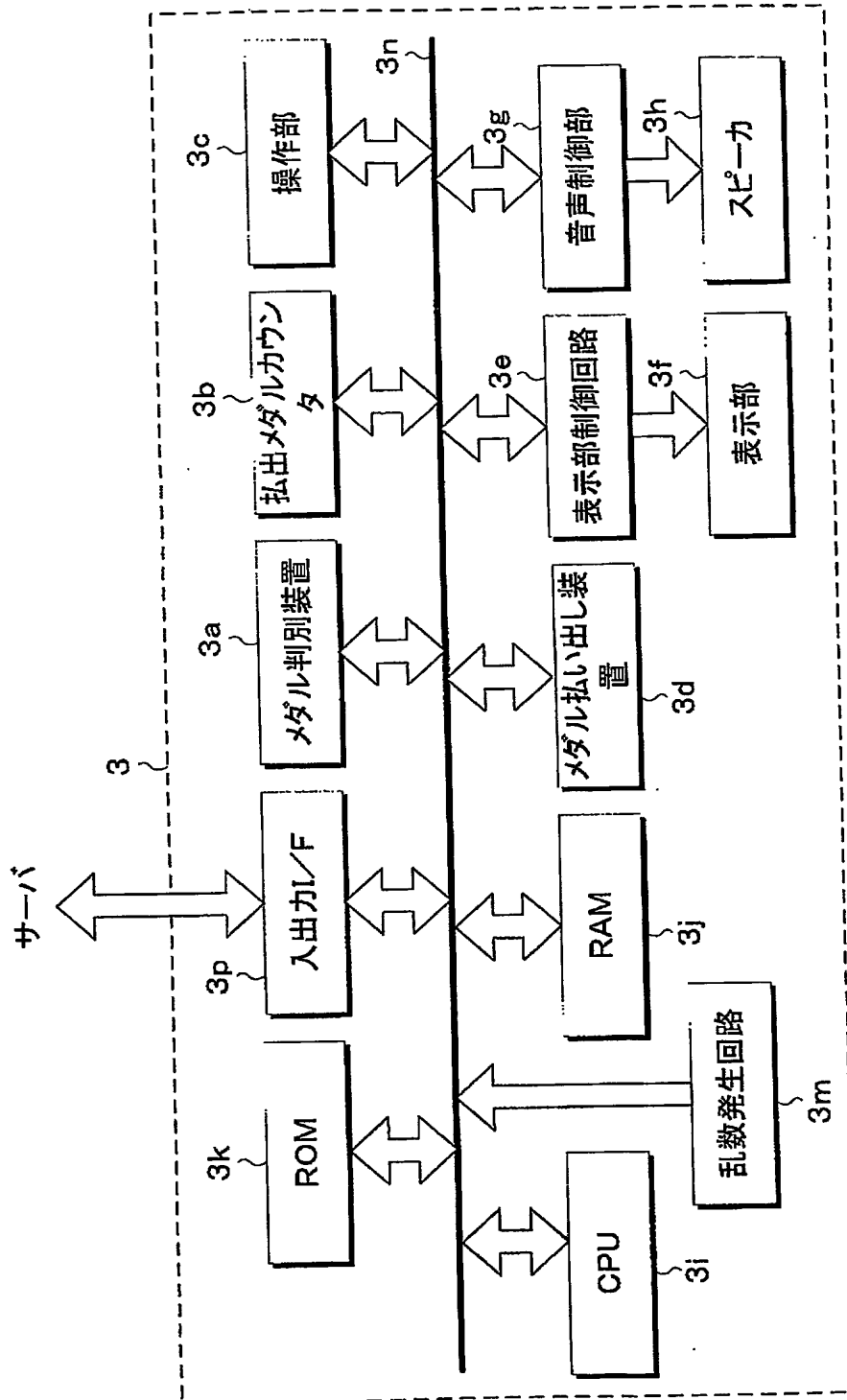
【図 2】



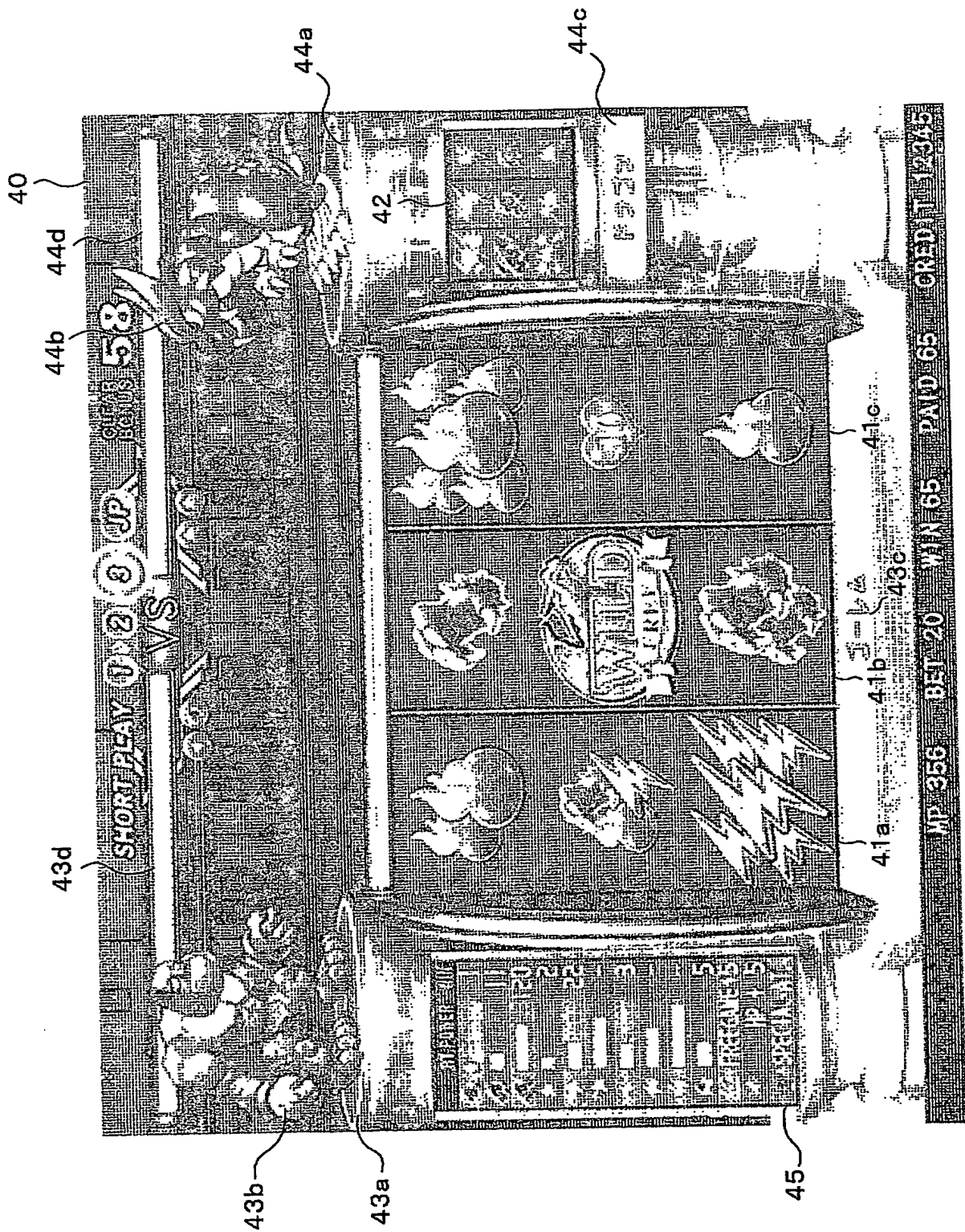
【図 3】



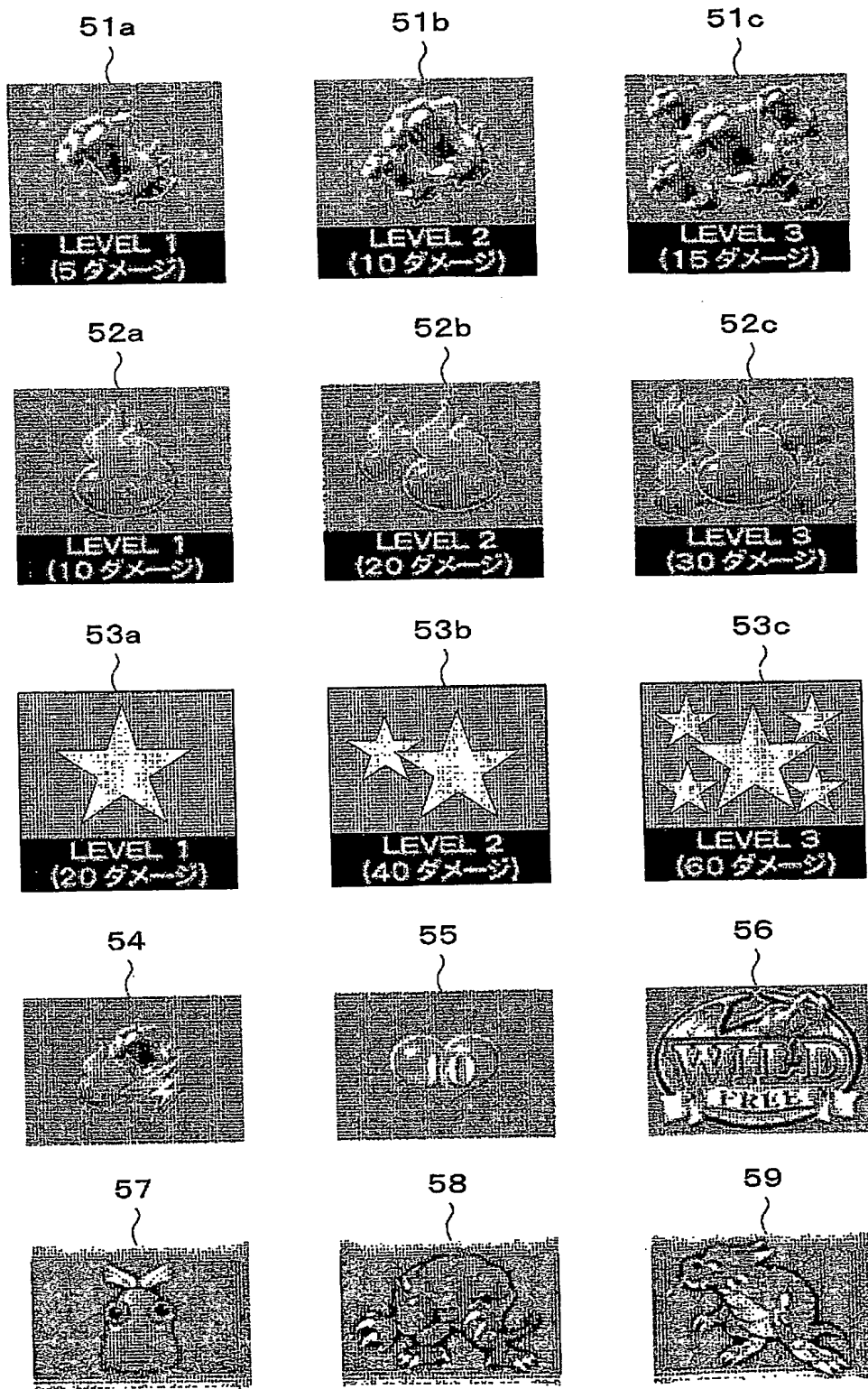
【図 4】



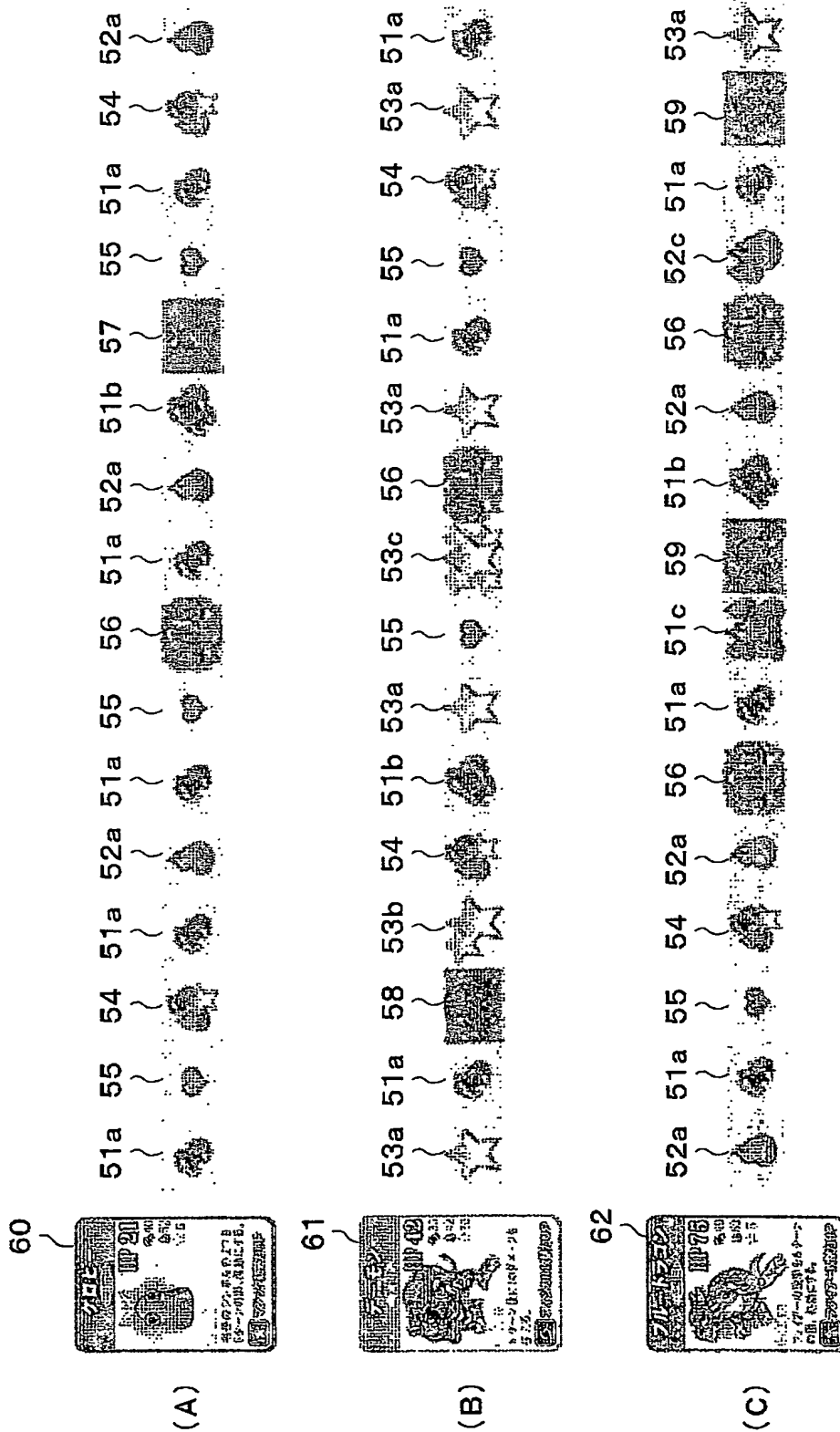
【図 5】



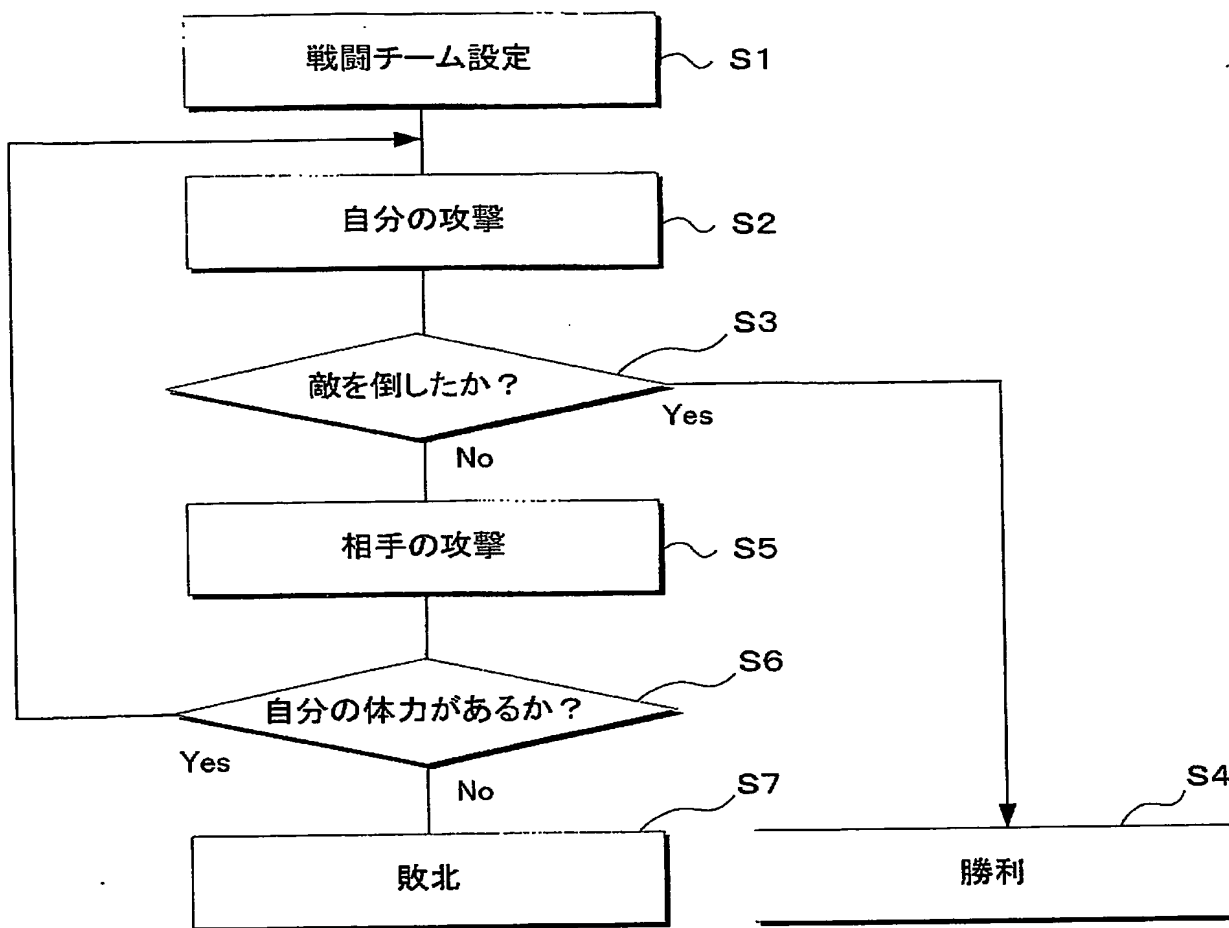
【图 6】



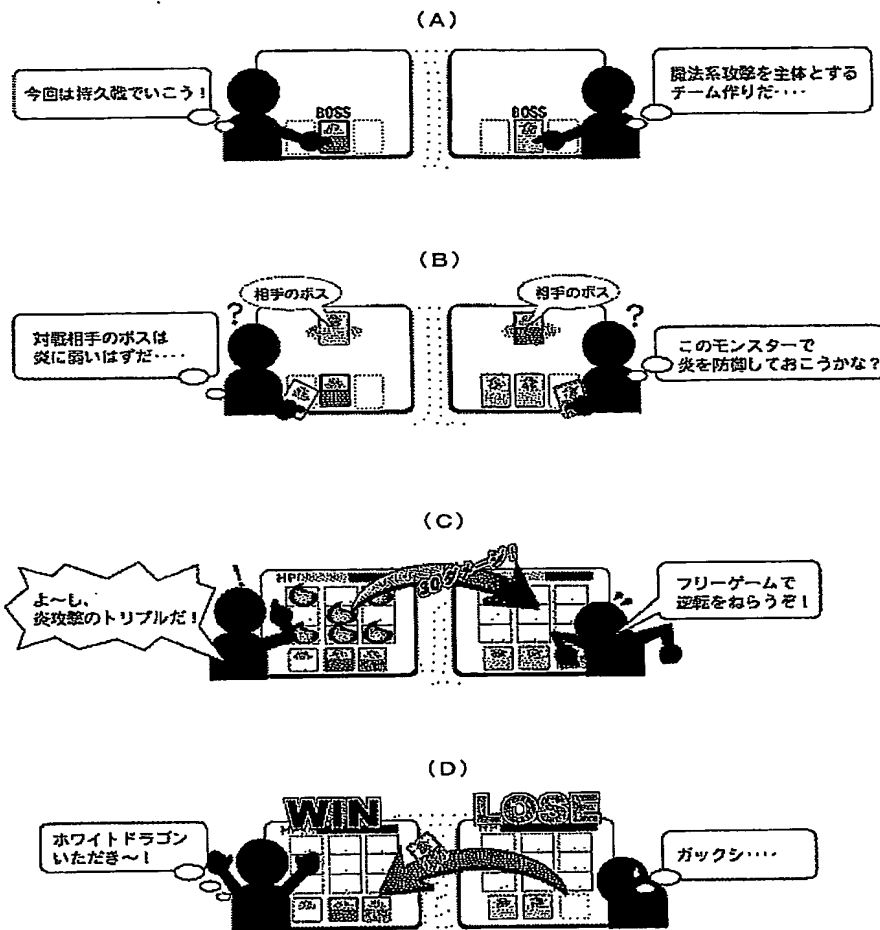
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【書類名】 要約書**【要約】**

【課題】 キャラクタの攻撃種および攻撃値に応じてその攻撃を受けたキャラクタの体力値を変化させて、この体力値に応じて勝敗を決めると共に、キャラクタの画像が大きく変化して演出効果が高い対戦ゲーム装置を提供すること。

【解決手段】 攻撃選択手段(73)の制御に基づいて攻撃選択画像表示エリア(70c)に攻撃選択要素画像を連接方向に移動させて次々に入れ替え表示した後、移動を停止させてマトリックス状に並置表示する。キャラクタ特性(79)および体力値(72)をキャラクタに対応付けて記憶し、攻撃を与えられたキャラクタの体力値を、キャラクタ特性および攻撃種に対応する演算式および攻撃値を用いて演算加工した上で、体力値(72)が所定終了値以下の場合に対応するキャラクタを負けと判定する。さらに、勝敗判定手段(76)により負けと判定されたキャラクタの画像を変化させる。

【選択図】 図2

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2003-402329
受付番号	50301981850
書類名	特許願
担当官	滝澤 茂世 7299
作成日	平成16年 3月31日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】	000105637
【住所又は居所】	東京都千代田区丸の内2丁目4番1号
【氏名又は名称】	コナミ株式会社

【代理人】

申請人

【識別番号】	100114258
--------	-----------

【住所又は居所】	東京都渋谷区神南1丁目5番4 ロイヤルパレス 原宿605
----------	---------------------------------

【氏名又は名称】	福地 武雄
----------	-------

【代理人】

【識別番号】	100125391
--------	-----------

【住所又は居所】	東京都渋谷区神南1丁目5番4 ロイヤルパレス 原宿605 福地国際特許事務所
----------	---

【氏名又は名称】	白川 洋一
----------	-------

特願 2 0 0 3 - 4 0 2 3 2 9

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [0 0 0 1 0 5 6 3 7]

1. 変更年月日	2 0 0 2 年 8 月 2 6 日
[変更理由]	住所変更
住 所	東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号
氏 名	コナミ株式会社

Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/JP04/017793

International filing date: 30 November 2004 (30.11.2004)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: JP
Number: 2003-402329
Filing date: 01 December 2003 (01.12.2003)

Date of receipt at the International Bureau: 04 February 2005 (04.02.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☒ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.